

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR *CHEST PASS* PADA PERMAINAN BOLABASKET  
(Studi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo)**

**Davi Sulaiman Putra**

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya, daviez2011@yahoo.co.id

**Sasminta Christina Yuli Hartati**

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari beberapa faktor, dua diantaranya adalah efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kualitas pembelajaran ditunjukkan oleh efektivitas pembelajaran yang dapat diamati dari persiapan, pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan aktivitas siswa dan selama pembelajaran menggunakan instrumen lembar observasi kelas dikjaskor oleh tiga pengamat. Sedangkan hasil belajar materi *chest pass* pada permainan bolabasket dapat ditinjau menggunakan lembar soal-soal *essay* untuk kognitif, skala sikap untuk afektif dan *push pass for accuracy* untuk psikomotor. Faktanya hasil belajar siswa pada materi *chest pass* bolabasket belum merata, buktinya terdapat 24 siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sedang (antara 40 - 59) dan 10 siswa lainnya yang mendapatkan nilai dengan kategori baik (antara 60 - 79). Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap efektivitas pembelajaran, mengetahui pengaruh penerapan dan besar peningkatan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bolabasket. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII 5 SMP Negeri 5 Sidoarjo yang berjumlah 30 siswa. Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa selama 2 kali perlakuan, rata-rata terdapat efektivitas pembelajaran sebesar 77,33% dengan kategori baik yang dibuktikan dengan laporan dari lembar observasi kelas dikjaskor. Selain itu ada pengaruh yang signifikan nilai model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bolabasket yang dibuktikan dengan hasil  $t$  hitung  $> t$  tabel ( $8,016 > 1,699$ ) dari ketiga komponen hasil belajar yang digunakan pada saat *pre-test* dan *post-test* yaitu lembar soal-soal *essay*, skala sikap dan *push pass for accuracy*.

**Kata kunci:** Model pembelajaran kooperatif, *Jigsaw*, Hasil belajar *chest pass* bolabasket.

**Abstract**

The success of the teacher in learning activities can be seen from several factors, two of which are instructional effectiveness and student learning outcomes. The quality of the learning demonstrate by the effectiveness of learning that that can be observed from the preparation, implementation and learning by teachers and students during the learning activities using instruments physical education classroom observations by three observers. While the results of studying the material of chest pass in the basketball game can be reviewed using sheets of essay questions for the cognitive, attitude scale to a affective and push pass for accuracy for psychomotor. The fact of student learning outcomes at chest pass material in basketball has not been evenly distributed, the evidences is still a lot of students get that medium scored category (between 40 - 59) and the other students who get good valve category (between 60 - 79). This study aims to reveal the effectiveness of learning, application and determine the effect of the increase in the jigsaw cooperative learning model to study the result of chest pass in the basketball game. This study was a quasi-experimental with quantitative descriptive approach. Research subject of VII grade in junior high school 5 Sidoarjo land totaling 30 students. From the research result can be conclude that during twice handling, on average there are instructional effectiveness of 77,33% with a good categories as evidence by reports from physical education classroom observations. In additional there was a significant effect of the value of the jigsaw cooperative learning model to study the result of chest pass on basketball game as evidenced by the results of the  $t > t$  table ( $8,016 > 1,699$ ) from third components used in the current pre-test and post-test are sheets essay question, the attitude scale and push pass for accuracy.

**Keywords:** Cooperative learning model, jigsaw, learning outcomes chest pass basketball.

**PENDAHULUAN**

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menjelaskan bahwa Penjasorkes merupakan salah satu cakupan kelompok mata pelajaran

pada jenjang pendidikan umum, kejuruan, pendidikan dasar dan menengah. Dengan demikian, maka Penjasorkes merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa di jenjang pendidikan umum,

kejuruan, dasar dan menengah, termasuk SMP Negeri 5 Sidoarjo. Namun dalam pelaksanaan mata pelajaran Penjasorkes, bukan merupakan hal yang mudah karena dalam setiap pembelajaran membutuhkan persiapan seperti strategi, pendekatan, metode dan model pembelajaran yang akan diterapkan pada setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga dituntut mampu menyikapi dan dapat menyelesaikan setiap masalah yang timbul disaat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan observasi selama PPL di SMP Negeri 5 Sidoarjo pada semester gasal tahun ajaran 2013/2014 sering dijumpai siswa dengan sifat individualis dalam belajar, belum mempunyai tanggung jawab pribadi atas tugas gerak yang diberikan secara individu, beberapa siswa juga cenderung bersikap tertutup pada teman, bergaul hanya dengan teman tertentu dan ingin menang sendiri. Perilaku di atas dijumpai pada saat di luar dan di dalam kegiatan pembelajaran seperti yang terlihat pada saat kegiatan pembelajaran materi *passing* pada bolabasket. Sebagian siswa duduk-duduk dan bercanda dengan temannya dari pada melakukan tugas gerak *chest pass* yang diberikan oleh guru. Dari pengamatan penulis dalam kegiatan pembelajaran dengan materi *passing* bolabasket didapatkan 10 siswa dengan nilai baik dan 24 siswa dengan nilai rendah. Sehingga hal tersebut menjadikan hasil belajar siswa tidak merata.

Dari permasalahan di atas, dapat diketahui bahwa permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan intensitas gerak. Bila intensitas gerak yang dilakukan oleh siswa relatif rendah sehingga siswa cenderung sulit menguasai suatu keterampilan gerak. Dan jika siswa sulit menguasai suatu keterampilan gerak maka hasil belajar yang didapatkan siswa cenderung tidak akan maksimal.

Di dalam kurikulum 2013 kelas VII, bolabasket tergolong ke dalam permainan bola besar. Permainan bola besar merupakan salah satu komponen pembelajaran dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Selain itu menggunakan materi permainan bolabasket dalam kegiatan pembelajaran adalah karena ditunjang oleh sarana dan prasarana basket yang ada di sekolah seperti lapangan terbuka dan bolabasket.

Meski dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan dasar kurikulum dan sarana prasarana yang ada, bila situasi negatif dalam kegiatan pembelajaran seperti di atas diteruskan tanpa ada suatu tindakan yang nyata untuk memperbaiki pola belajar siswa, maka diperkirakan jangka panjangnya siswa siswi akan menjadi warga negara yang egois, tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan masyarakat, acuh tak acuh pada sesama, kurang menghargai orang lain dan tidak bisa menerima kelemahan serta kelebihan orang

lain. Dan bila ditinjau dari hasil belajar siswa maka cenderung sulit tercapai secara maksimal.

Oleh sebab itu diperlukan pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan pembelajaran kooperatif yang mempunyai unsur kerjasama, saling menghargai, dapat bertoleransi dan dapat berperilaku sosial untuk dapat membiasakan siswa berperilaku positif. Rusman (2013: 202) menyatakan model pembelajaran kooperatif adalah bentuk kegiatan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen. Huda (2011:11) menyatakan dalam kelompok-kelompok kooperatif, siswa yang saling membantu antara satu sama lain akan berpengaruh signifikan terhadap kepribadian sosial dan akademik mereka, seperti membantu pencapaian akademik, mengurangi perilaku-perilaku negatif, meningkatkan keterampilan bekerja dan belajar. Sedangkan untuk melatih kemandirian siswa, maka diperlukan pembiasaan perilaku tanggung jawab atas tugas gerak yang diberikan secara mandiri melalui metode *jigsaw* yang mempunyai ciri khas pembiasaan perilaku tanggung jawab secara mandiri sebagai dasar pembelajaran kooperatif (tipe *jigsaw*) dan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam materi *passing* pada permainan bolabasket.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar *Chest Pass* pada Permainan Bolabasket pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo”.

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu: (1) apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *passing* pada permainan bolabasket pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo (2) Jika ada, seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *passing* pada permainan bolabasket pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo.

Tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) untuk memperoleh dan mengetahui informasi nyata tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bolabasket pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo; (2) untuk memperoleh dan mengetahui besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bolabasket pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo.

Lie (dalam Rusman, 2013:218) menyatakan bahwa pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar

dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 - 6 siswa secara heterogen, memberikan kesempatan siswa dapat bekerja sama, saling ketergantungan positif diantara siswa dan siswa mampu bertanggung jawab secara mandiri.

Menurut Jhonson dan Johnson (dalam Rusman, 2013:219) manfaat atau kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu: (a) meningkatkan hasil belajar; (b) meningkatkan daya ingat (c) dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi; (d) mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu); (e) meningkatkan hubungan antara manusia yang heterogen; (f) meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah; (g) meningkatkan sifat positif terhadap guru; (h) meningkatkan harga diri anak; (i) meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif; (j) meningkatkan keterampilan hidup dalam bergotong-royong. Dengan pengertian dan manfaat di atas maka diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Selain terdapat kelebihan, terdapat pula kekurangan pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Killen (<http://funmatika.wordpress.com>) adalah: (1) perbedaan persepsi siswa dalam memahami suatu konsep; (2) siswa cenderung sulit meyakinkan siswa lain bila percaya diri yang dimiliki siswa tersebut kurang; (3) guru cenderung membutuhkan waktu yang lama untuk merekap hasil belajar siswa berupa nilai dan kepribadian siswa; (4) membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menguasai model pembelajaran ini; (5) model pembelajaran ini cenderung lebih sulit dilakukan apabila jumlah siswa lebih banyak. Dari penjelasan tentang kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran di atas bukan merupakan model pembelajaran yang terbaik yang dapat diartikan bahwa guru perlu memilah untuk dapat menggunakan model pembelajaran lain sesuai dengan kebutuhan kelas yang akan diajar.

*Passing* merupakan gerakan mengumpan pada teman satu tim dalam suatu permainan. *Passing* merupakan salah satu gerakan terpenting dalam bolabasket karena dengan cara ini pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring lawan yang kemudian bertujuan memasukkan bola dalam keranjang untuk memperoleh poin. Menurut Sodikun (1991:49-57) terdapat beberapa macam gerakan teknik dasar *passing* pada bolabasket antara lain: (1) *chest pass*; (2) *bounce pass*; (3) *overhead pass*; (4) *baseball pass*; (5) *two hunded underhand pass*. Dalam penelitian ini alat evaluasi yang dipakai hanya untuk menilai *chest pass*.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menerapkan perlakuan dan ukuran keberhasilan. Penelitian ini dilakukan untuk mencari suatu pengaruh serta untuk mengetahui berapa besar peningkatan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Penelitian ini menggunakan *one group pre-test post-test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo yang berjumlah 272 siswa yang terdiri atas 8 kelas. Sedangkan populasinya berjumlah 30 siswa.

Pengambilan data dalam penelitian ini dibantu oleh 3 *observer* untuk dapat menggunakan alat 4 instrumen yaitu: (1) kognitif diambil ketika *pre-test* pertemuan 1 dan *post-test* pertemuan 4 menggunakan lembar soal-soal *essay*; (2) afektif diambil ketika *pre-test* pertemuan 2 dan *post-test* pertemuan 3 menggunakan skala sikap; (3) psikomotor (*chest pass*) diambil ketika *pre-test* pertemuan 1 dan *post-test* pertemuan 4 menggunakan *push pass for accuracy*; (4) efektivitas pembelajaran diambil pada pertemuan 2 dan 3 menggunakan lembar observasi kelas dikjasor. Analisis data yang digunakan adalah uji *t dependent sample* dengan taraf signifikan 0,05 dan selanjutnya akan dihitung peningkatannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bolabasket dan terdapat peningkatan. Sebelum melakukan uji hipotesis berupa normalitas data, analisis statistik uji *t dependent sample* dan besar peningkatan, terlebih dahulu akan dibahas mengenai efektivitas pembelajaran, distribusi data dan deskripsi data untuk dapat menjabarkan hasil penelitian yang dilakukan.

Tabel 1 Lembar Observasi Kelas Dikjasor

Komponen Obervasi	Pertemuan Kedua		Pertemuan Ketiga	
	Nilai	Kate- gori	Nilai	Kate- gori
Tugas Gerak	69.44%	B	82.29%	BS
<i>Feedback</i>	69.44%	B	77.08%	B
Evaluasi	73.61%	B	72.92%	B
Belajar	73.61%	B	91.67%	BS
Gerak	81.94%	BS	84.38%	BS
Kegembiraan	76.39%	B	81.25%	BS
Kerjasama	65.28%	B	83.33%	BS
Efektivitas	72.82%	B	81.85%	BS



Berdasarkan observasi menggunakan lembar observasi kelas Dikjasor sehingga dapat dijelaskan hasil penelitian bahwa pada kegiatan guru dalam memberikan tugas gerak kepada siswa pada pertemuan kedua masuk dalam kategori baik (69,44%) sedangkan pada pertemuan ketiga masuk dalam kategori baik sekali (82,29%). Guru dalam memberikan *feedback* kepada siswa pada pertemuan kedua masuk dalam kategori baik (69,44%) sedangkan pada pertemuan ketiga masuk dalam kategori baik (77,08%). Guru dalam memberikan evaluasi kepada siswa pada pertemuan kedua masuk dalam kategori baik (73,61%) sedangkan pada pertemuan ketiga masuk dalam kategori baik (72,92%).

Pada komponen aktivitas siswa dalam melakukan kegiatan belajar pada pertemuan kedua masuk dalam kategori baik (73,61%) sedangkan pada pertemuan ketiga masuk dalam kategori baik sekali (91,67%). Siswa dalam melakukan kegiatan berupa gerak pada pertemuan kedua masuk dalam kategori baik sekali (81,94%) sedangkan pada pertemuan ketiga masuk dalam kategori baik sekali (84,38%). Siswa merasakan kegembiraan dalam melakukan kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua masuk dalam kategori baik (76,39%) sedangkan pada pertemuan ketiga masuk dalam kategori baik sekali (81,25%). Siswa melakukan kerjasama selama kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua masuk dalam kategori baik (65,28%) sedangkan pada pertemuan ketiga masuk dalam kategori baik sekali (83,33%).

Dari olah data komponen kegiatan guru dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa nilai efektivitas pembelajaran berdasarkan lembar observasi kelas Dikjasor pada pertemuan kedua masuk dalam kategori baik (72,82%) sedangkan pada pertemuan ketiga masuk dalam kategori baik sekali (81,85%). Sehingga dari pertemuan kedua dan pertemuan ketiga tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran masuk dalam kategori baik dengan persentase sebesar 77,98%.

Selanjutnya akan dibahas distribusi data dalam pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Data

Domain	Kategori	Pre-test	Post-test
Kognitif	Sgt. Baik	1	14
	Baik	8	12
	Sedang	18	4
	Kurang	3	0
	Kurang Skl.	0	0
Afektif	Sgt. Baik	10	28
	Baik	19	2
	Sedang	1	0
	Kurang	0	0
	Kurang Skl.	0	0

Domain	Kategori	Pre-test	Post-test
Psikomotor	Sgt. Baik	0	1
	Baik	1	4
	Sedang	3	6
	Kurang	6	5
	Kurang Skl.	20	14
Nilai akhir	Sgt. Baik	0	8
	Baik	22	21
	Sedang	8	1
	Kurang	0	0
	Kurang Skl.	0	0

Pada tabel 2 dapat dijelaskan bahwa pada hasil penilaian domain kognitif saat *pre-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 siswa (3,33%), kategori baik sebanyak 8 siswa (26,67%), kategori sedang sebanyak 18 siswa (60,00%), kategori kurang sebanyak 3 siswa (10,00%) dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang sekali. Sedangkan hasil penilaian domain kognitif saat *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 14 siswa (46,67%), kategori baik sebanyak 12 siswa (20,00%), kategori sedang sebanyak 4 siswa (13,33%) dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang dan kurang sekali.

Selanjutnya pada hasil penilaian domain afektif saat *pre-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 10 siswa (33,33%), kategori baik sebanyak 19 siswa (63,33%), kategori sedang sebanyak 1 siswa (3,33%) dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang dan kurang sekali. Sedangkan hasil penilaian domain afektif saat *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 28 siswa (93,33%), kategori baik sebanyak 2 siswa (6,67%) dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sedang, kurang dan kurang sekali.

Pada hasil penilaian domain psikomotor saat *pre-test* tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat baik, kategori baik sebanyak 1 siswa (3,33%), kategori sedang sebanyak 3 siswa (10,00%), kategori kurang sebanyak 6 siswa (20,00%) dan kategori kurang sekali sebanyak 20 siswa (66,67%). Sedangkan hasil penilaian domain psikomotor saat *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 siswa (3,33%), kategori baik sebanyak 4 siswa (13,33%), kategori sedang sebanyak 6 siswa (20,00%), kategori kurang sebanyak 5 siswa (16,67%) dan kategori kurang sekali sebanyak 14 siswa (46,67%).

Dari penilaian ketiga domain di atas maka didapatkan hasil belajar siswa berupa nilai akhir. Nilai akhir *pre-test* tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat baik, sedangkan kategori baik sebanyak 22 siswa (73,33%), kategori sedang sebanyak 8 siswa (26,67%)

dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang dan kurang sekali. Sedangkan nilai *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 8 siswa (26,67%), kategori baik sebanyak 21 siswa (70,00%), kategori sedang sebanyak 1 siswa (3,33%) dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang dan kurang sekali.

Tabel 3 Deskripsi Data

Deskripsi Data		Nilai Domain			NA
		K	A	P	
Mean	Pre	54.1	76.6	65.0	64.0
	Post	74.4	85.9	71.0	75.0
	Selisih	20.2	9.2	6.0	10.9
SD	Pre	13.8	9.4	8.2	6.3
	Post	11.9	5.5	12.4	7.7
	Selisih	-1.8	-3.8	4.2	1.3
Var	Pre	190.3	88.4	67.2	40.1
	Post	143.3	30.4	154.1	59.2
	Selisih	-47.0	-58.0	86.9	19.0
Tinggi	Pre	91.6	95.5	90.0	79.3
	Post	91.6	95.5	100.0	88.6
	Selisih	0.0	0.0	10.0	9.2
Rendah	Pre	33.3	57.7	60.0	54.5
	Post	41.6	73.3	60.0	59.8
	Selisih	8.3	15.5	0.0	5.3

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dijelaskan deskripsi data hasil penelitian bahwa selisih hasil *pre-test* dan *post-test* pada domain kognitif nilai rata-rata sebesar 20,28; nilai standar deviasi sebesar -1,82; nilai varian sebesar -47,01; nilai tertinggi sebesar 0,00; nilai terendah sebesar 8,33. Selisih hasil *pre-test* dan *post-test* pada domain afektif nilai rata-rata sebesar 9,26; nilai standar deviasi sebesar -3,89; nilai varian adalah sebesar -58,04; nilai tertinggi sebesar 0,00; nilai terendah sebesar 15,56. Selisih hasil *pre-test* dan *post-test* pada domain psikomotor nilai rata-rata sebesar 6,00; nilai standar deviasi sebesar 4,22; nilai varian sebesar 86,90; nilai tertinggi sebesar 10,00; nilai terendah sebesar 0,00. Selisih hasil *pre-test* dan *post-test* pada nilai akhir nilai rata-rata sebesar 10,94; nilai standar deviasi sebesar 1,36; nilai varian sebesar 19,06; nilai tertinggi sebesar 9,28; nilai terendah sebesar 5,33.

Tabel 4 Uji Normalitas

Distribusi	N	Df	X <sup>2</sup> Hitung	X <sup>2</sup> Tabel	Ket.
Pre-test	30	3	5,793	7,815	Normal
Post-test	30	3	4,354	7,815	Normal

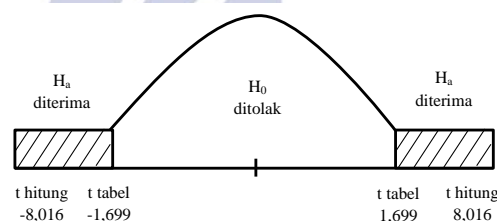
Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dijelaskan bahwa X<sup>2</sup> hitung lebih kecil dibandingkan dengan nilai X<sup>2</sup> tabel. Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh distribusi data dari hasil *pre-test* dan *post-test* adalah normal.

Untuk menjawab hipotesis maka digunakan uji *t dependent* yang dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Besar Peningkatan

Perbedaan Nilai	N	Df	T Hitung	T Tabel	Ket.
Pre-test & Post-test	30	29	8,016	1,699	Signifikan

Berdasarkan pada tabel 5 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai pada *t* hitung > *t* tabel dengan nilai 8,016 > 1,699. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebesar 0,05 antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada sampel penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bolabasket. Untuk lebih jelasnya maka dapat dilihat pada grafik 1 sebagai berikut:



Grafik 1 Uji T Dependent Sample

Selanjutnya besar peningkatan hasil belajar siswa materi *chest pass* pada permainan bolabasket dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6 Besar Peningkatan

	Mean			Peningkatan
	Pre	Post	Deviasi	
Sampel	68,08	75,02	10,94	17,06%

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai *mean pre-test* sebesar 64,08; nilai *mean post-test* sebesar 75,02; nilai *mean deviasi* sebesar 10,94. Dari ketiga nilai rata-rata di atas maka dapat diketahui besar peningkatan hasil belajar materi *chest pass* pada permainan bolabasket sebesar 17,06%.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat dijawab rumusan masalah sebagai simpulan penulisan sebagai berikut:

(1) ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *chest pass*

pada permainan bolabasket pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo. Dibuktikan oleh hasil uji beda rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus uji *t dependent* yang menghasilkan nilai *t* hitung sebesar 8,016 > *t* tabel dengan nilai sebesar 1,699 dalam taraf signifikan sebesar 0,05; (2) besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bolabasket pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo adalah sebesar 17,06%.

#### Saran

Berdasarkan penemuan pada saat penelitian dan simpulan di atas, maka diajukan saran sebagai berikut:

(1) guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai alternatif dalam pembelajaran materi *chest pass* pada permainan bolabasket pada siswa kelas VII 5 SMP Negeri 5 Sidoarjo; (2) guru tidak cukup hanya menjelaskan tugas gerak yang diberikan, namun guru juga perlu menginstruksikan pada siswa bahwa peran teman yang dapat melakukan tugas gerak dengan baik dibutuhkan untuk membantu teman yang belum dapat melakukan tugas gerak dengan baik agar seluruh siswa dapat melakukan tugas gerak dengan baik; (3) pemahaman secara kognitif dan psikomotor melalui teman yang mempunyai kemampuan lebih baik akan menjadi salah satu faktor peningkatan hasil belajar. Selain itu, frekuensi dan durasi melakukan teknik yang diajarkan guru dan teman juga sangat penting dalam menguasai suatu keterampilan. Semakin sering melakukan teknik dengan dasar pemahaman kognitif yang benar maka semakin bagus penguasaan materi dan keterampilan siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lestari, T. F. (2012). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*, (online) diunduh 21 April 2014 dari <http://funmatika.wordpress.com/2012/01/08/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-jigsaw/>.

Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, diunduh 26 September 2013 dari [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCgOFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.aidsindonesia.or.id%2Fuploads%2F20130729141205.Permendiknas\\_No\\_22\\_Th\\_2006.pdf&ei=TayQUouUDlYxrgfD4YH4Bw&usg=AFQjCNHa0vjNXh5vm5SGFA19Jac7igmJ1A&bvm=bv.56988011.d.bmk](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCgOFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.aidsindonesia.or.id%2Fuploads%2F20130729141205.Permendiknas_No_22_Th_2006.pdf&ei=TayQUouUDlYxrgfD4YH4Bw&usg=AFQjCNHa0vjNXh5vm5SGFA19Jac7igmJ1A&bvm=bv.56988011.d.bmk).

Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru (edisi ke 2)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Sodikun, Imam. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.